ALONE IN THE DARK™
KOSZMAR POWRACA

WPROWADZENIE

Edward Carnby, niezwykły prywatny detektyw, powraca! Jego najbliższy przyjaciel, Charles Fiske, został wyłowiony z morza w pobliżu Wyspy Cieni – tajemniczego lądu u wybrzeży Maine. Śledztwo szybko doprowadza Carnby'ego do Freda Johnsona, który udziela mu informacji o celu Fiske'a – trzech prastarych, indiańskich tablicach.

Johnson prosi Carnby'ego o kontynuację śledztwa i podsyła mu Aline Cedrac, młodą panią doktor z uniwersytetu, specjalizującą się z prastarych językach indiańskich szczepów. Ich misją jest odszukanie trzech tajemniczych tablic, na których widnieje dziwaczny napis – napis, którego nikt nie zdołał jeszcze odczytać. Podczas lotu na Wyspę Cieni Carnby dowiaduje się, że Aline ma również osobiste powody, aby towarzyszyć mu w jego wyprawie...

Pilot szykował się właśnie do lądowania, gdy przenoszący naszych bohaterów wodnosamolot dostał się nagle w strefę działania tajemnej siły, która pojawiła się znikąd. Carnby i Cedrac mogli zrobić tylko jedno – skakać ze spadochronami.

Edward wylądował na opuszczonym placu, Aline zaś cudem uniknęła poważnej kontuzji, trafiając na dach posępnego domostwa.



SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę nr 1 gry do napędu CD włączonego komputera. Poczekaj, aż na ekranie wyświetli się okienko programu instalacyjnego i postępuj zgodnie z pojawiającymi się w nim poleceniami.

Uwaga:

Jeśli włożenie płyty nr 1 do napędu CD nie spowodowało wyświetlenia na ekranie okienka programu instalacyjnego, to należy kliknąć dwukrotnie na ikonie „Mój komputer" na pulpicie systemowym, następnie na ikonie „ALONE4" lub ikonie napędu CD i wreszcie na pliku „setup.exe".

- Powierzchnia płyt z grą winna być wolna od zadrapań i zabrudzeń.
- Nie należy wystawiać płyt z grą na działanie światła słonecznego ani pozostawiać ich w pobliżu grzejnika lub innego źródła ciepła.

POSTACI

Edward Carnby

Rodzice nieznani, pracownicy socjalni umieścili go w sierocińcu Św. Andrzeja. Imię i nazwisko nadał mu dyrektor przytułku. Carnby pracuje w agencji założonej w 1982 roku przez Charlesa Fiske'a, byłego członka ściśle tajnej komórki dochodzeniowej FBI znanej jako „Departament 713". Fiske i Carnby specjalizują się w dziwnych wydarzeniach – ich praca obraca się wokół para- i ponadnaturalnych fenomenów.

Carnby nie próbuje przekonywać niedowiarków czy przekazywać elementów swej wiedzy do wiadomości publicznej. Jest świadom faktu, że mroczne moce działają niemal wszędzie i walkę z nimi uznaje za swą osobistą misję. Walkę prowadzi za pomocą dostępnych sobie, normalnych środków – nie dysponuje żadnymi mocami parapsychologicznymi, które mogłyby uczynić z niego istotę nadnaturalną.
W zasadzie jedyną specjalną zdolnością Carnby'ego jest umiejętność natychmiastowego rozpoznania zła i odpowiedniego na nie zareagowania. Edward nie jest mistykiem – jego misja jest dla niego wszystkim.
Żarty Carnby'ego są z reguły dość ponure i zabarwione nutką cynizmu, a on sam może się niektórym wydawać zimny, nieczuły lub wręcz ogarnięty obsesją. Nieliczni przyjaciele dobrze znają jednak jego kręgosłup moralny i ogromną wiarygodność – wiedzą, że można na nim polegać.



Wzrost: 180 cm

Waga: 83 kg

Oczy: szaroniebieskie.

Włosy: brązowe.

Znaki szczególne: brak.

Data narodzin: 29 lutego 1968.

Miejsce urodzin: Richmond w stanie Wirginia, USA.

Ojciec: brak danych.

Matka: brak danych.

Ostatni znany adres zamieszkania:
Hotel „White House",
18 Norman Avenue, Gloucester, Massachusetts.
Pokój nr 17.

Aline Cedrac

Aline Cedrac urodziła się 30 czerwca 1974 roku w Lexington na przedmieściach Bostonu. Nie poznała nigdy swego ojca – jej matka, Marie, nie chciała z nią o nim rozmawiać. Marie Cedrac powróciła 1992 roku do ojczystej Francji po kłótni z jedyną córką, Aline postanowiła zaś pozostać w Bostonie i dokończyć studia antropologiczne. Starsza pani Cedrac zginęła w wypadku we Francji w lutym 1993 roku, a Aline nie zdołała nigdy – mimo żmudnych poszukiwań – poznać tożsamości swego ojca.

Aline okazała się być genialną studentką. Wspaniała pamięć i niebywała intuicja w połączeniu z ogromnym poświęceniem pracy umożliwiły jej obronę pracy doktorskiej w wieku zaledwie 24 lat. Wśród jej zainteresowań poczesne miejsce zajmują Indianie ze szczepu Abkanis. Plemię to stało się niedawno sławne, kiedy to przyznawane Obedowi Mortonowi odkrycie ich alfabetu sprzed wielu tysięcy lat stało się prawdziwą rewolucją w światku indiańskiej antropologii. To o tym alfabecie Aline pisze właśnie książkę, a pomoc finansowa fundacji Rockefellera umożliwia Aline prowadzenie niezbędnych do napisania książki badań.

Wzrost: 165 cm

Waga: 54 kg

Oczy: zielone.

Włosy: rude.

Znaki szczególne: brak.

Data narodzin: 30 czerwca 1974.

Miejsce narodzin: Lexington w stanie Massachusetts, USA

Ojciec: brak danych.

Matka: Marie Cedrac.

Ostatni znany adres zamieszkania: 117 Hawthorn Street, Cambridge, Massachusetts (w pobliżu Uniwersytetu Harvardzkiego).

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

W napędzie CD należy umieścić płytę z grą nr 2, co spowoduje wyświetlenie menu startowego umożliwiającego rozpoczęcie rozgrywki, odinstalowanie gry, sprawdzenie ustawień grafiki lub odwiedzenie pewnych stron internetowych. Po wybraniu opcji „uruchom grę" uruchomiony zostanie program i wyświetlone zostanie jego menu główne. W menu głównym należy wybrać przycisk „NOWA GRA", aby rozpocząć rozgrywkę od początku lub „WCZYTAJ GRĘ", aby odczytać zapisany wcześniej stan rozgrywki.

Powrót do menu głównego jest możliwy w dowolnym momencie, po wciśnięciu klawisza [Esc].



KONFIGURACJA STEROWANIA

W grze Alone in the Dark postacią sterować można za pomocą klawiatury, kombinacji klawiatury i myszki, joysticka lub gamepada. Konfiguracji wybranego urządzenia sterującego służy odpowiednia część Menu Opcji.

Domyślna konfiguracja klawiatury

[Ctrl] i lewy [Shift]:
Tryb celowania – połączenie trybu Oglądu i trybu Walki

Lewy [Shift] i kursory:
Okrężne ruchy ręką

Klawisze kursora:
Ruchy postaci

Góra:
Ruch naprzód

Dół:
Ruch w tył

Prawo:
Obrót w prawo

Lewo:
Obrót w lewo

[Ctrl]:
Tryb Walki (przytrzymaj klawisz)

[I]:
Menu Inwentarza

[S]:
Włączenie/wyłączenie latarki

[M]:
Mapa

[R]:
Skorzystanie z radia

Spacja:
Działanie / strzał

[A]:
Bieg (przytrzymaj klawisz)

[Esc]:
Pauza i Menu Opcji

[F5]:
Szybki zapis

[F8]:
Szybki odczyt

Mysz

Lewy przycisk myszy (LPM):

Przy włączonej latarce uaktywnia „tryb Oglądu". Poruszanie myszką będzie powodować kierowanie snopa światła latarki w odpowiednim kierunku.

Prawy przycisk myszy (PPM):

Jeśli masz w dłoni broń i celujesz nią za pomocą LPM, to wciśnięcie PPM spowoduje wystrzelenie pocisku. Poruszanie myszką będzie powodować kierowanie wylotu lufy w odpowiednim kierunku.

W przypadku korzystania z gamepada należy upewnić się, że jest on kompatybilny z konfiguracją komputera – więcej szczegółów na ten temat zawiera instrukcja użytkownika gamepada.

OPCJE

W celu wyświetlenia Menu Opcji należy kliknąć na przycisk „OPCJE" w menu głównym. Poruszanie się w systemie menu odbywa się za pomocą klawiszy kursora, wybieranie konkretnych opcji – po wciśnięciu Spacji.

Głośność efektów	Dostosowanie głośności efektów dźwiękowych.
Głośność muzyki	Dostosowanie głośności muzyki.
Głośność dialogów	Dostosowanie głośności dialogów.
Stereo L/P	Wybór głośnika.
Konfiguracja sterowania	Dostosowanie ustawień sterowania.
Menu pauzy	Przejście do tego menu w trakcie rozgrywki jest możliwe po wciśnięciu klawisza [Esc] – z wyjątkiem sekwencji filmowych. W tym trybie gra jest zatrzymana – licznik czasu stoi w miejscu. Poszczególne pozycje wybierasz klawiszami kursora, zaznaczasz – Spacją.
Wznów grę	Umożliwia opuszczenie Menu Pauzy i powrót do gry.
Wyjdź z gry	Pozwala wrócić do menu głównego.
Opcje	Pozwala przejść do Menu Opcji i zmienić ustawienia dźwięku i sterowania.

DZIAŁANIA DODATKOWE

• Korzystanie z latarki

Wciśnięcie klawisza [S] powoduje włączenie lub wyłączenie latarki.

Po włączeniu latarki za pomocą klawisza [Shift] i klawiszy kursora można przełączyć się w tryb Oglądu umożliwiający skierowanie snopa jej światła w dowolnym kierunku. Dokładniejszą kontrolę nad latarką możesz zyskać dzięki myszy lub analogowemu joystickowi/gamepadowi. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części tej instrukcji poświęconej konfiguracji sterowania.

> **Uwaga:** tryb Oglądu funkcjonuje tylko i wyłącznie wtedy, gdy postać się nie rusza.

• Korzystanie z broni

Trzymając broń w dłoni możesz wcisnąć klawisz [Ctrl], przełączając się w tryb Walki. Potem każde naciśnięcie Spacji spowoduje oddanie strzału.

Jeśli jesteś w trybie Walki, to na ekranie widoczny jest pasek zdrowia kontrolowanej przez ciebie postaci oraz liczba pozostałej jej amunicji. Wylot lufy używanej broni automatycznie kierowany jest ku najbliższemu celowi.



> **Uwaga:** W trybie Walki można się poruszać, ale nie można biegać.

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy [Ctrl] i lewego [Shift] pozwoli twojej postaci przełączyć się w tryb celowania, w którym za pomocą klawiszy kursora można skierować swą broń w dowolnym kierunku i strzelić po wciśnięciu Spacji. Celować można również poruszając myszką z wciśniętym lewym jej przyciskiem – w takim wypadku wystrzał następuje po wciśnięciu PPM.

> **Uwaga:** tryb celowania funkcjonuje tylko i wyłącznie wtedy, gdy postać się nie rusza.

• Bieg

Twoja postać może biec – wystarczy trzymać wciśnięty klawisz [A] i wciskać odpowiednie klawisze kursora.

• Popychanie przedmiotów

Określone przedmioty, takie jak skrzynie lub niektóre meble, można przesuwać. W tym celu należy stanąć przed danym obiektem, przytrzymać Spację i wcisnąć klawisz kursora „Góra”. Jeśli przedmiotu nie da się przesunąć, to postać nie przyjmie właściwej dla tej czynności pozycji.

• wspinanie się na obiekty

Na określone obiekty lub elementy otoczenia można się wspiąć – w tym celu należy stanąć przed takim obiektem i wcisnąć klawisz działania (domyślnie jest to Spacja). W ten sam sposób odbywa się zeskakiwanie z obiektów – trzeba stanąć na krańcu i wcisnąć klawisz działania. Jeśli postać nie może wspiąć się na dany obiekt, to postępowanie zgodnie z tymi instrukcjami nie da żadnego efektu.

• pokonywanie ścian

Aline Cedrac może, w przeciwieństwie do Carnby'ego, wspinać się na niektóre pionowe fragmenty otoczenia, docierając do trudno dostępnych miejsc. W celu wspięcia się na ścianę należy stanąć przed nią i wcisnąć klawisz działania (domyślnie jest to Spacja). W ten sam sposób odbywa się zeskakiwanie ze ścian – należy się zatrzymać i po prostu wcisnąć klawisz działania. Jeśli Aline nie może wspiąć się na dany obiekt, to postępowanie zgodnie z tymi instrukcjami nie da żadnego efektu.

• badanie dokumentów

W trakcie swych przygód natkniesz się na liczne dokumenty, w których znajdziesz wiele ciekawych informacji, poszlak i tropów. W twym śledztwie będziesz wykorzystywać tekst pisany lub dokumenty wizualne, takie jak fotografie lub obrazy. W celu zbadania określonego dokumentu ustaw swoją postać przed nim i wciśnij klawisz działania (domyślnie jest to Spacja). Spowoduje to wyświetlenie danego dokumentu w trybie pełnoekranowym.

Pisma: Strony możesz przerzucać za pomocą klawiszy kursora „Lewo" i „Prawo".

EKWIPUNEK

• mapa

Oglądanie mapy jest możliwe po naciśnięciu klawisza [M].

Na tym ekranie zobaczysz mapę badanego obecnie obszaru. Jeśli dostępne są dodatkowe mapy, to widoczna będzie ich liczba, a dostęp do nich będzie możliwy za pomocą klawiszy [Ctrl] i lewego [Shift]. Klawisze kursora umożliwiają przesuwanie mapy, [A] i [I] natomiast – przybliżanie jej i oddalanie.

• radio

Każde z bohaterów gry dysponuje radiem, za pomocą którego utrzymuje stały kontakt z drugim. Aby wywołać drugą postać przez radio, wciśnij klawisz [R]. Jeśli druga osoba znajduje się w zasięgu, to odpowie i udzieli twojej postaci rady lub poda informacje.

INWENTARZ

Klawisz [I] umożliwia przejście na ekran Inwentarza.

• stan postaci

Ekran Inwentarza zawsze wyświetla pasek zdrowia i twarz kontrolowanej przez ciebie postaci.

• główne menu inwentarza

Menu Inwentarza zawiera listę wszelkich obiektów, jakie znalazły się w posiadaniu twojej postaci. Lista podzielona jest na kilka kategorii; w celu użycia jakiegoś przedmiotu należy najpierw wybrać odpowiednią kategorię za pomocą klawiszy kursora, a następnie wcisnąć klawisz działania. Powrót do poprzedniego poziomu menu możliwy jest po wciśnięciu klawisza [Esc], a zrobienie tego odpowiednią ilość razy spowoduje zamknięcie całego menu i powrót do gry.

> **Uwaga:** Po wejściu na ekran Inwentarza zawsze wyświetlana będzie kategoria „UZBROJENIE". Wybór przedmiotów następuje poprzez wskazanie ich klawiszami kursora i zatwierdzenie wyboru klawiszem działania – spowoduje to wyświetlenie dodatkowego menu z listą sposobów, w jakie można wykorzystać dany przedmiot.

• korzystanie z przedmiotu

Wybierz przedmiot i potwierdź wybór klawiszem działania. W menu dodatkowym wybierz opcję „UŻYJ".

• wyposażenie postaci w przedmiot

Wybierz przedmiot i potwierdź wybór klawiszem działania. W menu dodatkowym wybierz opcję „WYPOSAŻ".

Wyposażenie postaci w broń pozwoli na korzystanie z niej. Jeśli postać posługiwała się już jakimś rodzajem uzbrojenia, to wróci on do inwentarza.

• przeładowywanie

Jeśli wybranym przedmiotem jest broń, to dostępna jest opcja „przeładuj". Wybranie jej spowoduje przeniesienie amunicji z magazynków zapasowych do magazynka danego rodzaju uzbrojenia – liczby wyświetlane przy ikonach broni i amunicji wskazują na ilość pozostających w odpowiednich miejscach pocisków.

• badanie przedmiotu

Wybierz przedmiot i potwierdź wybór klawiszem działania. Przedmiot zostanie wyświetlony w zbliżeniu na środku ekranu – klawisze kursora pozwalają go obracać, a [ctrl] i lewy [Shift] – przybliżać i oddalać obraz.

Podczas badania przedmiotu na ekranie wyświetlane jest również okno dialogowe.

• łączenie przedmiotów

Najpierw wybierz pierwszy z łączonych przedmiotów, wciśnij przycisk działania i wybierz opcję „Połącz". Następnie wybierz drugi z łączonych przedmiotów i ponownie wciśnij przycisk działania. Połączenie ze sobą określonych przedmiotów jest niezbędnym warunkiem ich użyteczności.

• rozdzielanie przedmiotów

Wybierz przedmiot, który chcesz rozdzielić, wciśnij przycisk działania i wybierz opcję „rozdziel".

• zdrowie

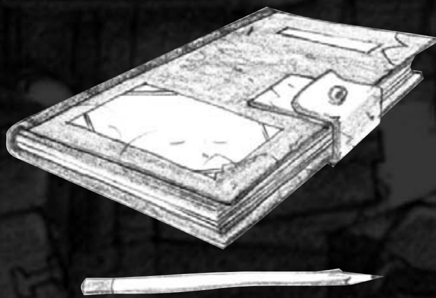
Pasek zdrowia wskazuje na stan kontrolowanej postaci, zmieniając swe wskazania za każdym razem, gdy zostaje ona ranna. Jeśli pasek wyświetla informację „niebezpieczeństwo", a postać zostanie trafiona, to zginie, kończąc tym samym aktualną rozgrywkę.

Możesz poprawić stan zdrowia postaci poprzez stosowanie napotykanych w toku przygody apteczek pierwszej pomocy. Wystarczy wybrać apteczkę i wcisnąć klawisz działania.

• notatnik

Podczas swych przygód znajdziesz wiele dokumentów i zdobędziesz liczne informacje potrzebne do pomyślnego ukończenia twojej misji. Bez nich nie rozwiążesz licznych zagadek i nie zbadasz dogłębnie mrocznych tajemnic Wyspy cieni i rodu Mortonów.

Twój notatnik zawiera podsumowanie najważniejszych poznanych przez twoją postać faktów. Aby zapoznać się z jego zawartością, wybierz w głównym Menu Inwentarza pozycję „Notatnik" i wciśnij przycisk działania. Spowoduje to wyświetlenie notatnika na ekranie – przewracanie stron umożliwiają klawisze kursora. Za pomocą klawisza [Esc] możesz wrócić do głównego Menu Inwentarza.



ZAPIS

W dowolnym momencie możesz zapisać poziom rozgrywki, do którego dotarłeś, pod jednym wszakże warunkiem – musisz dysponować talizmanem Zapisu. Wybierz ten talizman z kategorii „Obiekty" Menu Inwentarza i wciśnij klawisz działania. Na ekranie wyświetlony zostanie komunikat „czy na pewno chcesz zapisać stan rozgrywki?" – odpowiedź „tak" spowoduje utworzenie nowego zapisu. Możesz również korzystać z klawiszy szybkiego zapisu i szybkiego odczytu – odpowiednio [f5] i [f8].



Uwaga: Po wczytaniu zapisanego stanu rozgrywki gra zostanie wznowiona w momencie jej zapisania, bez uwzględniania poprzednio wykonanych działań i liczby talizmanów Zapisu.

KONTYNUOWANIE ROZGRYWKI

Wczytanie zapisu stanu gry jest możliwe za pomocą opcji 'Wczytaj grę' znajdującej się w Menu Głównym, a następnie wybraniu właściwego zapisu.

Uwaga: Jeśli nie umieścisz w napędzie CD płyty z grą odpowiadającej wczytywanemu zapisowi, to ujrzysz komunikat „Nieprawidłowa płyta w napędzie. Proszę umieścić oryginalną płytę (CD 2) w napędzie CD/DVD-ROM.". W takim wypadku postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

TWORCY GRY

bruno bonnell
przedstawia produkcję firmy
infogrames - alone in the dark:
koszmar powaraca

wiceprezes firmy infogrames :
Olivier Goulay

dyrektor produkcyjny:
Eric labelle

menadżer ds. produkcji na europę kontynentalną:
Stephane bonazza

asystent producenta:
Sebastien Brison

przedprodukcja:
pierre carde

wiceprezes ds. marketingu europejskiego:
larry Sparks

dyrektor ds. marketingu:
Monique crusot

główny menadżer produkcji:
Guillaume rosier

menadżer produktu:
Mathieu Brossette

menadżerowie twórczy:
franck Drevon, Pat Phelan

sprawy biznesowe:
laurence Dufour, tony Duret

dział prawny:
Nelly Jacquin, caroline Brunel

studio projektowe:
Emmnanuelle tahmazian,
Patrick chouzenoux, Michel Megoz,
rose-May Mathon, Sylvie combet,
Olivier Lachard, Jèrome Gouvenot

lokalizacja:
Sylviane Pivot, Maud favier, fabien roset,
Beatrice rodriguez, Beate reiter,
Weronika larsson

public relations :
Matt Broughton, lynn Daniel

menadżer działu kontroli jakości:
Olivier robin

nadzór jakościowy:
Dominique Morel

koordynacja jakościowa:
Emmanuel Desmaris, Jocelyn cioffi,

nadzór nad usuwaniem błędów:
Vincent laloy, Philippe louvet

koordynacja usuwania błędów:
Stèphane Brion, Mercedes Sanchez Garcia,
Emeric Polin, Guillaume lestrat

premastering:
Stèphane Enteric

testerzy
Olivier Genou, florian Viale,
David Erchoff-costet, Hakim Maslouhi,
David leneveu, christophe lamour,
Nicolas Daniere, Eric Meinier,
christophe chabal, Gregory Eche,
Stephane carmignani, aurelie crawford,
alexis recoupe, arnaud Mollin,
christopher Evans, agnes Burdin,
Bruno chabannel, Elvis alvarez, cecilia Jard,
Euginia Veronese, carmen Maria Sanchez,
Zurita, corine Berntrop,
Stephanie Bergamaschi, William Dowe,
lionel Meseger, rodric rambosson,
Erwan Bouvet, Stèphane randane,
Guillaume curt.

twórcy gry - darkworks

główny programista:
Erwan leGoffic

programista dreamcast:
Olivier Martin

czeladnicy:
alexis arragon, christophe bidal.

pomysł gry:
Guillaume Gouraud, David rochedieu,
antoine Villette.

scenariusz:
antoine Villette.

dyrektor artystyczny:
Guillaume Gouraud.

menadżer ds. technicznych:
David rochedieu.

menadżer ds. produkcji:
Emmanuel Boutin.

menadżer projektu:
laurent franchet.

asystent producenta:
christine Ostrowski.

adaptacja scenariusza i projekt fazy przedprodukcyjnej:
Pascal luban.

projekt przygód:
laurent franchet, Guillaume Gouraud,
Sebastien lambottin.

projekt gry:
laurent franchet, Guillaume Gouraud,
Sèbastien lambottin, David rochedieu,
antoine Villette.

muzyka i dźwięk:
thierry Desseaux, Jean-Sebastien rossbach.

reżyseria sekwencji filmowych:
Guillaume Moreels.

storyboardy:
Patrick Pion, Nicolas Bouvier,
Denis Bajram.

graficy postaci sekwencji filmowych:
Guillaume Moreels, Marc leprętre.

główny projektant:
Nicolas Bouvier.

projektanci tła:
Benjamin carre, Benoot De ravelle,
cyril Perrin, Patrick Pion.

projektant postaci:
Matthieu lauffray.

rzeźbienie postaci:
Matthieu lauffray, Jean-claude Gouraud,
Guillaume Moreels.

projektant stworów:
claire Wendeling.

rzeźbienie stworów:
andre Jaume.

malarstwo:
Marc Botta.

główny programista:
Erwan leGoffic.

programista dreamcast:
Olivier Martin.

programiści:
Emmanuel Boutin, christophe chaillon,
Benoôt chaperot, Stephane Denis,
Karine lefranáois, David rochedieu.

programowanie dodatkowe:
Sam Nova.

czeladnicy:
alexis arragon, christophe Bidal.

główny koder skryptów:
fabrice rappe.

koderzy skryptów:
hakim abbas, mathias deshayes,
pierre gironde, daniel gloannec,
cendrine laguerre, sèbastien lambottin,
ivano pirona.

główni graficy tła:
bertrand carduner, benoôt martinez.
graficy tła:
franáois baranger, arnaud barros,
david bouaziz, ulrich brunin,
roland caron, maxime desmettre,
bruno gentile, hae jun jhee,
marc leprętre, laurent makowski,
manuel pires, salomè strappazzon,
laurent vicherd.

główny modelarz tła czasu rzeczywistego:
florent goy.

modelarze tła czasu rzeczywistego:
roger bellon-gronnier, sylvain frattini,
daniel gloannec, xavier rang,
salome strappazzon, sebastien verite,
laurent vicherd.

główny animator:
xavier lamouche.

animatorzy:
sebastien bertin, john bigorgne,
marie deschamps, bruno millas,
stephane wiederkher.

główny animator sekwencji filmowych:
bruno millas.

animatorzy sekwencji filmowych:
john bigorgne, eric breistroffer,
xavier lamouche, yann le gall,
stephane wiederkher.

główny grafik modeli czasu rzeczywistego:
eric breistroffer.

graficy modeli czasu rzeczywistego:
david demaret, maxime desmettre,
sylvain frattini, bruno gentile,
yann le gall, florence moreels.

graficy efektów specjalnych:
david demaret, maxime desmettre,
roland caron.

dodatkowa grafika dwuwymiarowa:
cendrine laguerre.

menadżer ds. prawnych i finansowych:
antoine cheron.

administrator sieci:
olivier lebigot.

sekretarka:
nathalie erard.

spiral house ltd

główny programista:
mike ferenduros

programista
marc littlemore

koordynator techniczny
bobby earl

grafik
dylan bourne

koordynator
kevin oxland

polska wersja językowa cd projekt

pryncypał wdrożeniowy
paweł składanowski

naczelnik roboczy
paweł ziajka

konwerterzy językowi
marcin bartkiewicz
kuba żywko

implementator
rafał wojdyła

odgłosy
t-rex

reżyseria
agnieszka zwolińska

mowy użyczyli
anna apostolakis
anna gajewska
przemysław kaczyński
jacek kopczyński
jan kozaczuk
kamil maćkowiak
piotr warszawski
janusz wituch
krzysztof zakrzewski

plenipotent do spraw betatestów
michał cegiełka

poszukiwacze zaginionych bugów
paweł czoppa
aleksandra cwalina

skrybowie dtp
robert dąbrowski
jarosław wasilewski

nadszyszkownik produkcji
michał bakuliński

szyszkownik produkcji
magdalena justyna

marketing
marcin marzęcki
michał gembicki
mariusz duda
krzysztof szulc
farida saffarini
paweł kozierkiewicz

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową bazę pomocy technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz na "Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu, możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem "Pomoc techniczna").

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.

Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Mamy przyjemność oddać w państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

Warunki gwarancji

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

Informacja o prawie autorskim

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

Licencja użytkownika

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.